

## Menú de inicio

En el siguiente tutorial se explicará el menú de inicio dentro de BobCAD-CAM. Primero se describirán cada una de las funciones en los diferentes submenús y luego se realizará un ejemplo.

El **menú de inicio**, básicamente, tiene todas las funciones que son **objeto acción**. Este término significa que el software requiere que seleccionemos primero una **entidad** y luego seleccionemos la **acción** que vamos a aplicar. BobCAD-CAM en todas sus funciones de **diseño 2D, 3D, utilidades, evaluación y CAM** utiliza el sistema **acción objeto**, lo que requiere seleccionar la acción y luego una entidad. Las únicas funciones que requieren de una selección previa para poder aplicar la función, son las que se encuentran en el **menú de inicio**. La función más importante de este menú es **modo de selección**.



## Editar

Este submenú, nos permite realizar las funciones esenciales en cuanto se haya seleccionado alguna entidad u objeto.



## Borrar

Permite eliminar cualquier objeto o entidad seleccionada. También se pueden utilizar el atajo de la tecla **Delete**.

## Cortar

Permite mover el objeto o entidad seleccionada a otra parte. También se puede utilizar el atajo de las teclas **Ctrl+X**.

## Copiar

Permite hacer una copia de la entidad u objeto seleccionado, para luego pegarla en otra parte. También se puede utilizar el atajo de las teclas **Ctrl+C**.

## Pegar

Permite repetir el objeto o entidad en el que hemos utilizado la función de **copiar** o **cortar**. También se puede utilizar el atajo de las teclas **Ctrl+V**.

## Selección

Este submenú, nos permite activar y desactivar el modo de selección para poder seleccionar entidades u objetos en el área gráfica.



## Modo de Selección

Activa o desactiva el modo de selección para poder seleccionar entidades u objetos. También se encuentra en la parte superior del área gráfica.

## Seleccionar Todos

Selecciona automáticamente todas las entidades u objetos dentro del área gráfica.

## Deseleccionar Todo

Deselecciona todas las entidades u objetos seleccionados.

## Agregar/remover alternado

Permite agregar y remover geometría de la ventana de selección.

## Agregar

Permite agregar las entidades que seleccionamos.

## Substraer

Permite deseleccionar las entidades a las que les demos clic.

## Selección Rápida

Este submenú nos permite seleccionar automáticamente todos los estilos que tengan la misma característica de entidad al seleccionar solamente uno de ellos.

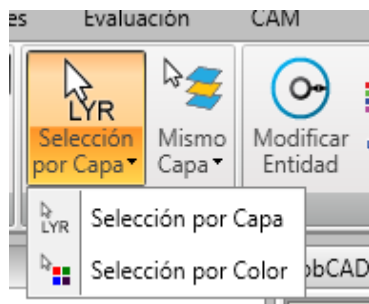


## Selección por capa

Permite seleccionar una capa dentro de la ventanilla que aparece.

## Selección por color

Permite seleccionar todas las entidades del **mismo color** dentro de la ventanilla que aparece.



## Mismo capa

Permite seleccionar automáticamente todas las entidades dentro de la **capa**, solamente con darle clic a una de ellas.

## Mismo color

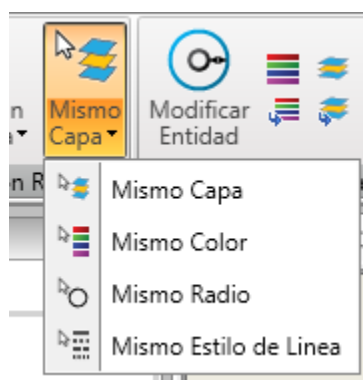
Permite seleccionar automáticamente todas las entidades del mismo **color**, solamente con darle clic a una de ellas.

## Mismo radio

Permite seleccionar automáticamente todos los **arcos** con el mismo **radio**, solamente con darle clic a uno de ellos.

## Mismo estilo de línea

Permite seleccionar automáticamente todas las entidades con el mismo **estilo de línea**, solamente con darle clic a una de ellas.



## Modificar

Este submenú nos permite modificar las entidades, para cambiar el radio, el color, el estilo de línea, etc.



### Modificar entidad

Abre la ventana de **Entrar Datos** para poder modificar o cambiar los parámetros de la entidad que fue seleccionada anteriormente.

### Modificar el color

Permite modificar el color de la entidad que hemos seleccionado previamente.

### Modificar capa

Permite modificar la capa de la entidad que hemos seleccionado previamente.

### Modificar estilo de línea

Permite cambiar el estilo de línea de la entidad seleccionada anteriormente, a sólida o punteada.

### Modificar estilo de punto

Permite cambiar el estilo del punto que hemos seleccionado.

### Modificar estilo a sólido

Permite cambiar la línea que hemos seleccionado anteriormente a **línea sólida**.

## Modificar estilo a punteado

Permite cambiar la línea que hemos seleccionado anteriormente a **línea punteada**.

## Opciones de Selección

Este submenú es muy importante. Nos permite **filtrar** objetos, sólidos, entidades, puntos, cotas, etc. que queramos o no seleccionar al momento de utilizar el **modo de selección** u **otras acciones**. Este menú, también lo podemos **encontrar** en la **parte inferior** de nuestra **área gráfica**.



## Activar todo (paloma)

Permite activar todos los filtros de selección.

## Cancelar filtro (tache)

Permite desactivar todos los filtros de selección.

## Coordenadas

Este submenú **solamente** lo vamos a utilizar si tenemos el **módulo de torno** y queremos modificar las coordenadas predeterminadas.

## Módulo de torno

Permite **modificar** el sistema de coordenadas a modalidad torno (cambia **X** por **Z** y **Y** por **X**). Solo lo utilizaremos si tenemos **torno** y nos **familiarizamos** más con estas **coordenadas**.



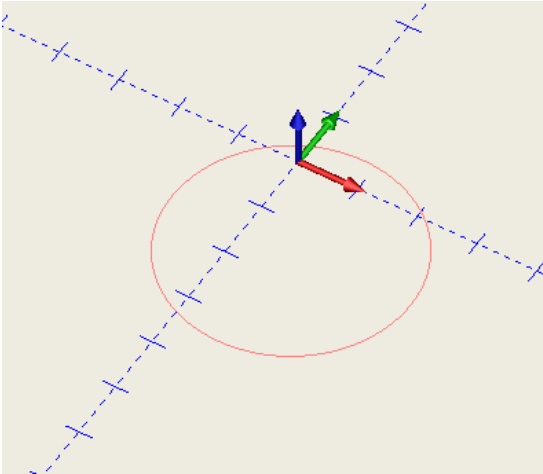
## Ejemplo 1

Ya explicadas cada una de las funciones del **menú de inicio**, realizaremos un **ejemplo** para comprender más a fondo cómo funcionan en conjunto los submenús y sus funciones. Todo lo relacionado con **CAD (diseño)** lo veremos en los siguientes tutoriales. Ahora, nos enfocaremos solamente en el menú de inicio.

### Paso 1

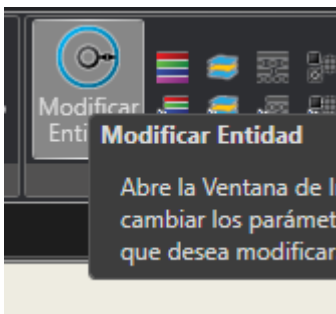
Recordemos que primero seleccionamos el **objeto** y luego la **acción** que queremos realizar. En este caso, tenemos un círculo y queremos modificar su radio después de haberlo creado, para ello utilizamos el **modo de selección** y damos clic al círculo.





## Paso 2

Luego de darle clic al círculo, podemos utilizar la función que necesitamos, en este caso será **Modificar Entidad**.



## Paso 3

Seleccionamos los parámetros que queremos modificar, en nuestro ejemplo, vamos a cambiar el radio.



Entrar Datos

### Modificar Arco

Parametros

Centro de Arco

X 8.00000

Y -15.00000

Z 0.00000

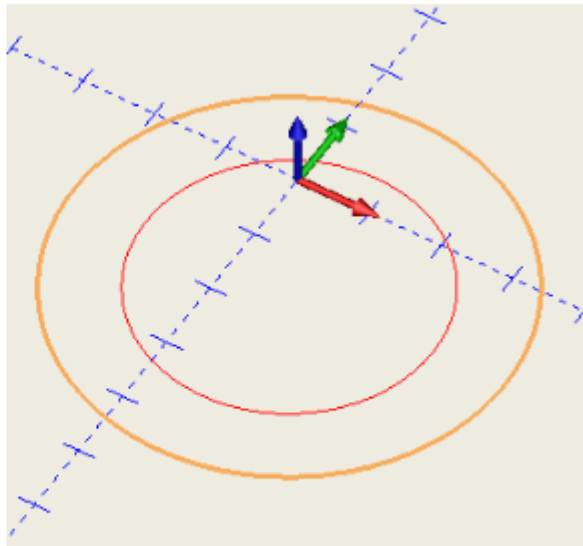
Dimensiones

Radio 30

Angulo de Origen 0.00000

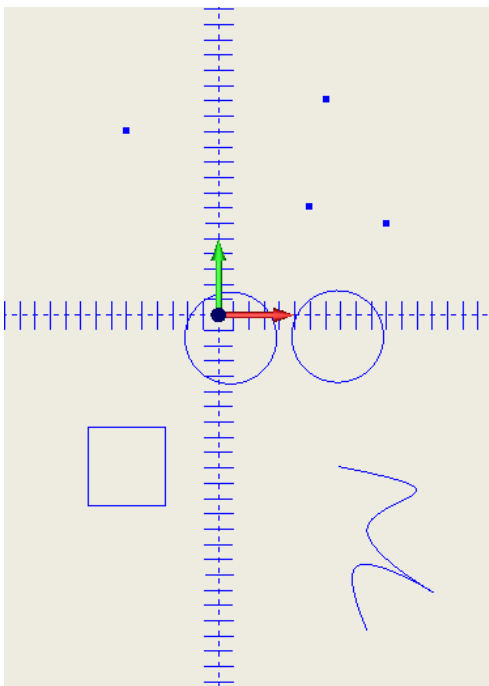
Angulo de Final 360.00000

OK Cancelar



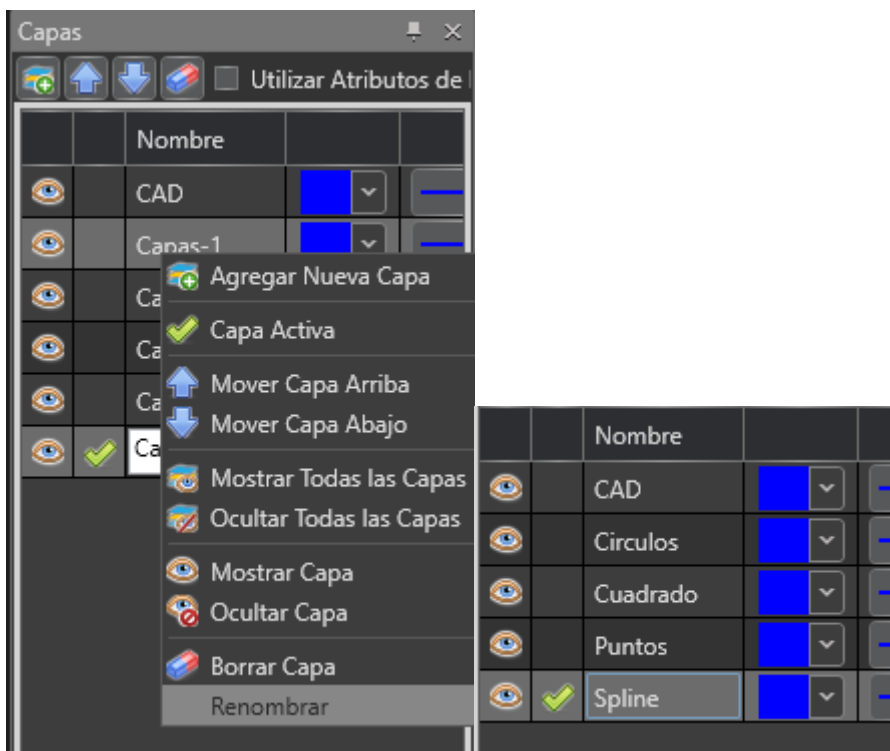
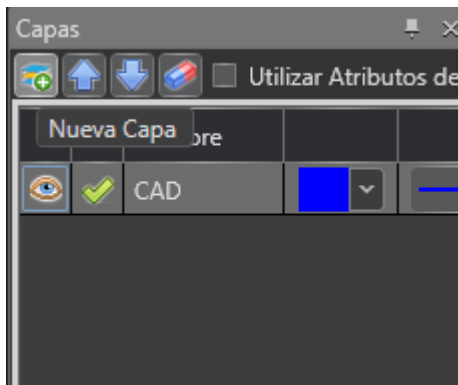
## Ejemplo 2

Ahora, realizaremos otro ejemplo con diferentes tipos de entidades. En este caso, utilizaremos **capas** para diferenciar cada grupo de entidades. De esta manera, podemos ocultar algunas capas o utilizarlas más adelante en otras funciones.



## Paso 1

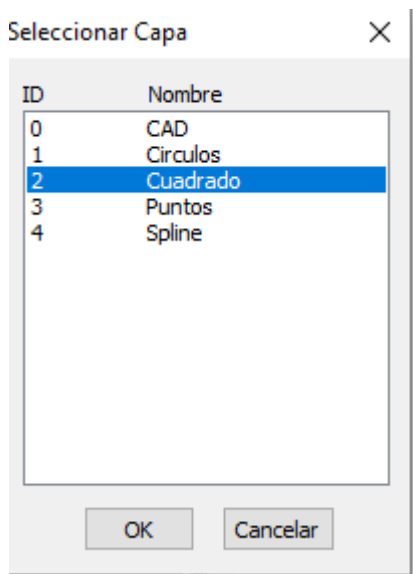
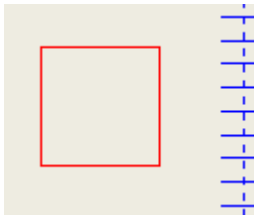
Primero, crearemos las diferentes **capas** con sus respectivos nombres, para luego asignarlas a cada entidad. Vamos al menú **Capas** las añadimos y **renombramos** cada una de ellas.



## Paso 2

Asignamos cada capa. Para ello, seleccionamos la **entidad** y utilizamos la función **Modificar Capa**.

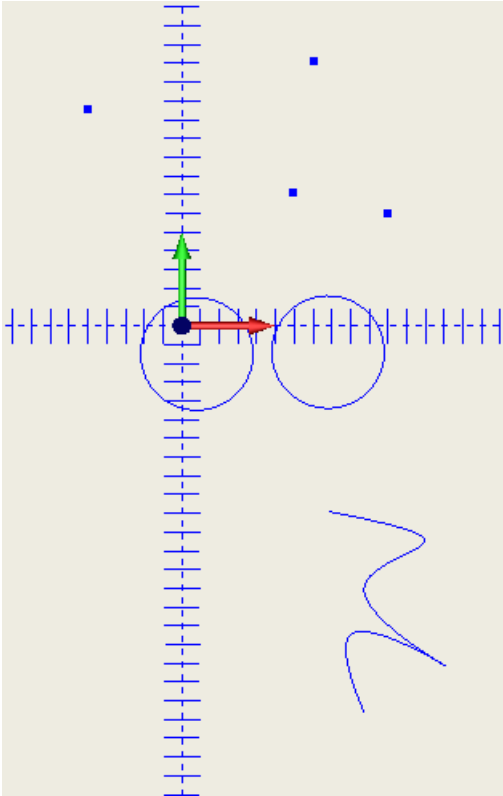




## Paso 3

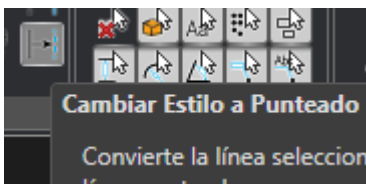
Ya teniendo cada **entidad asignada** a una **capa**, podemos **ocultar** las **capas** que **deseemos**. Damos clic en el **ojo** que se encuentra a la **izquierda** de cada capa dentro del menú **Capas**.





## Paso 4

Si queremos modificar una de las entidades para que tenga **líneas punteadas** (en este caso el spline), podemos utilizar la función de **Cambiar a Estilo Punteado** después de haber seleccionado el spline.





## Paso 5

Si solamente queremos seleccionar los puntos, podemos utilizar los **filtros** (Opciones de Selección) y dejar solo activado el **Filtro de Selección Punto**. Luego, utilizamos el **modo de selección** y damos clic sostenido al mouse arrastrándolo por toda el área gráfica. Ahora, podremos modificar todos los puntos sin necesidad de seleccionarlos uno a uno.

